

4000

THUGA CD³²



THUGA

Copyright

Here at Psygnosis we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games; it is also a criminal offence.

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Ltd who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Ltd's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Ltd.

The product FLINK, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Ltd who reserve all rights herein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd.

FLINK cover illustration is Copyright © 1994 Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: 051 707 2333

© 1994 Psygnosis Ltd.

FLINK

TABLE OF CONTENTS

INSTRUCTION MANUAL	3
MODE D'EMPLOI	10
SPEILANLEITUNG	18
MANUAL DE INSTRUCCIONES	26
MANUALE DI ISTRUZIONI	34



TABLE OF CONTENTS

LOADING INSTRUCTIONS:	4
THE GAME:	4
BEFORE YOU START	4
CONTROLS:	5
COMBINATION CONTROLS:	5
THE MAGICAL OPTIONS SCREEN :	6
THE SPELLS...	7
SPECIAL ZONES AND SPELLS TO MATCH...	7
MAGIC ENERGY	7
PACKING CASES	7
HELP! INFORMATION SCROLLS	8
LEVEL SELECTION	8
THE BAD GUYS	8

LOADING INSTRUCTIONS

1. Set up your CD32 in accordance with the instruction manual supplied with the system.
2. Insert joypad into the first port on your CD32.
3. Follow your system directions to open the CD drive and insert the CD onto the bed of the drive, ensuring the printed side faces upwards.
4. Close the driver door and the game will now load up automatically. When the intro sequence starts, the game is loaded. If you want to skip the sequence press the Pause button.

THE GAME :

The peaceful people of Imagica Island lived a happy life, casting helpful spells and enjoying the uncommonly pleasant weather.

But their peace was destroyed when Wicked Wainwright, an evil Wizard, captured the four wise rulers of Imagica to take control of the Island.

He transported the wise rulers' spirits into four hidden crystals, and scattered them throughout the Island.

Meanwhile, Wainwright's volcano headquarters belched a dark cloud of smoke across the land, bringing even more unhappiness to the people.

Flink, an apprentice Wizard, must travel the length and breadth of Imagica, clearing away the dark clouds, collecting magical ingredients and casting spells, in his quest to find the four crystals.

Once the crystals are reunited, they will open the gateway to the Wizard's lair, where Flink must face Wicked Wainwright in a showdown to recapture Imagica Island for the forces of good.

BEFORE YOU START:

When you see the 'start' option on-screen, you can pick various 'options' (use the joypad to choose 'options' and any button -

'R', 'B' or 'Y' to select).

The 'change controls' option offers you different choices of control configuration.

The 'continues' option will let you choose between 3 or 5 'continues' (chances to re-start from your current position when all your lives are gone). By choosing 'practise' you can have UNLIMITED continues, but you cannot finish the last level on 'practise' setting. The 'language;' option allows you to watch the in-game text in French, German or English.

CONTROLS :

Joypad :

Left - Run left

Right - Run right

(Note that Flink will begin moving slowly then start to run.)

Up - Climb up ropes/go through door-ways.

Down - Kneel to pick up objects/climb down ropes

Keypad Controls

Red Button	Jump
------------	------

Blue Button	Action
-------------	--------

Yellow Button	Cast Spell
---------------	------------

The above keypad controls are described more fully later in the manual.

Green Button	50/60 Hz Toggle
--------------	-----------------

Flink CD 32 will start up in 60Hz mode. Most television sets and monitors are capable of displaying 60Hz, providing they have a SCART connector. If your set is unable to display 60Hz use the green button on the joypad to switch to 50Hz.

Start button : Calls up the spell selection menu (the game is paused while the spell-menu is on-screen).

COMBINATION CONTROLS

Joypad down and 'Blue' button : Allows Flink to kneel down and pick up objects.

Joypad left, right or up and 'Blue' button : Controls the direction Flink throws objects in.

Joypad left (or right) and 'Red' button : Controls Flink's direction when jumping.

Joypad down and left (or right) : Allows Flink to slide into his enemies.

Very effective, but only possible on steep slopes.

THE MAGICAL OPTIONS SCREEN :

As you guide Flink through the game, you can collect magic ingredients and scrolls. Pressing the 'start' button will summon up an options screen which allows you to mix and use spells.

A menu of options will appear. To move around these options, use the joypad. To pick an option or item, use a button - 'R', 'B' or 'Y'.

First choose the 'read scrolls' menu, and read any spell-scrolls you've collected, (if you haven't collected any scrolls, you'll have none to read).

The scrolls tell you what ingredients each spell requires. But, as Flink is only an apprentice magician, they'll not always be in the exact order!

To mix spells, leave the 'read scroll' screen (click on the 'arrow' icon) and choose the 'create spell' screen.

The magical ingredients you have collected will be shown here. To put them in Flink's cauldron, pick the ones you want using button - 'R', 'B' or 'Y'. If you change your mind, the 'CLR' option will clear the ingredient slots and you can start again.

Once all three ingredient slots are filled, select 'mix' and Flink will put them in the cauldron. If you've put the right things in the right places, you've created a spell! If not, things might blow up in Flink's face!

Remember, every time you mix a spell, you lose the ingredients you've put in the cauldron, so use them carefully.

The spells you've created will be displayed on the 'select spell' screen (to see them leave the 'create spell' screen and choose 'select spell' in the usual way). Each spell you've created will be shown on the 'select spell' screen as an emblem. If you want to use one, select it and it will be surrounded by a special spell-frame.

Now return to the game (press the start key).

Once you've successfully created and selected a spell, its emblem will appear in the spell-frame on the main screen. To cast it, press the 'Yellow' button - if you've got enough magic energy it'll be cast; if you've not, it won't! (when you don't have enough magic energy, the magic energy bottle in the top left hand corner of the screen will flash on and off).

THE SPELLS...

Spirit bomb - sends magic energy bombs towards your enemies.

Demon spell - Summons up a helpful demon, but uses a lot of magic energy.

Magic shield - Protects you against your enemies.

Platform spell - Create temporary platforms to visit those hard-to-reach areas!

Dust devil - Sweep away your foes with mini-tornadoes.

Lightning spell - Create an instant thunder-storm - look out below!

Quick grow - Stand on a leaf and cast this spell to rise up high.

SPECIAL ZONES AND SPELLS TO MATCH...

Some parts of Imagica Island can only be visited by using special spells. You'll only be able to cast these when the time is right, so happy hunting...

Spirit world spell - carries Flink away to the metaphysical world

Shrink spell - makes Flink small enough to enter a special secret zone!

MAGIC ENERGY

Each time you squash one of your foes (by bouncing on their heads/throwing something at them etc.), you gain their magical energy. Your level of magic energy is displayed in the bottle on the top-left corner of the screen.

If an enemy hits you and you lose your energy, it will re-appear around you. You can grab some back if you're quick enough.

When you have no magic energy, your energy bottle (in the top left hand corner of the screen) will flash on and off. If you touch a bad guy when you have no magic energy, you'll lose a life.

PACKING CASES

Assorted items (scrolls, magic ingredients, keys, extra energy etc.) can be found inside packing cases. You can also throw them at enemies - very effective! You can throw each case more than once, remember, and sometimes you'll have to.

Some packing cases are pad-locked, but you can use keys to open them. Any keys you collect will be displayed on the 'spell select' menu - just select a key as you would a spell and bounce on the chest to open it!

HELP! INFORMATION SCROLLS

As well as spell scrolls, you'll find information scrolls (marked with the letter 'I'). Pick them up and read them (joypad down & 'Blue' button) for hints and playing tips.

LEVEL SELECTION

Once you've completed a level, you can move on to the next, which will be revealed as the clouds roll back across Imagica Island. Use the joypad to fly between stages and button - 'R', 'B' or 'Y' - to land.

In between levels, you might want to re-visit a level you've already finished, to try and collect extra magic energy or spell ingredients. You can re-enter an old level while on the between-levels selection screen.

If you don't want to complete the whole level all over again, choose the 'leave level' option on the magical options screen (press 'start' to see it), and it'll take you back to the level selection screen (remember, you can only do this on levels you've already completed).

THE BAD GUYS

The evil agents of Wicked Wainwright have over-run the Island! Some to watch out for include the Thieves (they'll steal your magic ingredients if you're not careful) and the Crazy 'Copters (a hint to remember when they fly around - you can throw things upwards, not just left or right). If you stun one of Wainwright's Warriors, you can pick him up and throw him as a weapon, but don't hang on to him for too long.

CREDITS

Programmer	Erwin Kloibhofer
Graphic Artist	Henk Nieborg
Producer	Greg Duddle
Music Composer	Matthias Steinwachs
Music & SFX	Dave Lowe
Music Driver	Martin Walker
Sound Coordinator	Phil Morris
Public Relations	Mark Blewitt
Packaging & Manual Design	Hesketh
Packaging & Manual Words	Mark Day
Playtesting	Paul Charsley, Lol Scragg, Jeff Culshaw, Paul Eason

WARRANTY

Psygnosis reserves the right to make any reasonable changes within this game at any time and without notice. If any manufacturing defect is found within 90 days of purchase, please return the product to the point of purchase. This warranty does not cover damage incurred after purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights.

Ce produit est sous copyright

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous voulons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de Psygnosis si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit FLINK, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd. qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériaux ne peuvent, ni en entier ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.
L'illustration de la couverture de FLINK est Copyright © 1994 Psygnosis

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.
Tel: +44 - 51 - 709 5755

© 1994 PSYGNOSIS LTD

SOMMAIRE

LE JEU :	12
AVANT DE COMMENCER:	12
CONTROLES :	13
COMBINAISONS DES CONTROLES	13
ECRAN DE SELECTION :	14
LES SORTS...	15
ZONES SPECIALES...	15
ENERGIE MAGIQUE	15
COFFRES	16
A L'AIDE! PARCHEMINS D'INFORMATION	16
SELECTION DE NIVEAU	16
LES ENNEMIS	16

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des perles de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'anécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Installez votre CD32 conformément au manuel d'instructions de votre système.
2. Branchez votre manette sur le premier port de votre CD32.
3. Suivez les instructions du système pour ouvrir le lecteur CD-ROM et insérer le CD sur le support du lecteur (face imprimée orientée vers le haut).
4. Fermez le couvercle du lecteur et le jeu se chargera automatiquement.
Lorsque la séquence d'introduction commence, le jeu est chargé. Si vous ne désirez pas voir cette séquence, appuyez sur le bouton Pause.

LE JEU :

Le peuple pacifique de l'île Imagica vit une existence heureuse, lançant des sorts bénéfiques et profitant de conditions climatiques privilégiées.

Mais cette harmonie se trouva brisée lorsque Wicked Wainwright, un magicien, capture les quatre sages d'Imagica pour prendre le contrôle de l'île.

Il emprisonna l'esprit des sages dans quatre cristaux qu'il cacha dans l'île.

Pendant ce temps, venue du quartier général de Wainwright, un volcan, une lourde fumée noire s'est déversée sur l'île, rendant les habitants fort mécontents. Flink, un apprenti magicien, doit traverser Imagica en long, en large et en travers pour retrouver les cristaux en ramassant des ingrédients magiques et ceci malgré ces lourds nuages de tempête.

Une fois que les cristaux seront réunis, ils ouvriront la porte de l'antre du magicien. Alors Flink devra affronter Wicked Wainwright pour la possession d'Imagica et la gloire des forces du Bien.

AVANT DE COMMENCER:

Au lieu de presser le bouton 'start' (commencer) lorsque vous voyez l'option 'start' apparaître à l'écran, vous pouvez définir diverses options en choisissant 'options' (utilisez n'importe quel bouton- 'R', 'B' ou 'J' pour valider).

L'option 'change contrôles' vous offre un panel de configurations possibles.

L'option 'continus' vous permet de choisir entre 3 à 5 'continus' (ce sont des chances de recommencer la partie au moment où votre dernier point de vie a disparu). En choisissant 'entraînement' vous aurez des continus illimités, mais vous ne pourrez pas finir le dernier niveau.

L'option 'langue:' vous permet de voir les textes à l'écran soit en Français, soit en Allemand ou encore en Anglais.

CONTROLES :

Manette :

Gauche - Va à gauche

Droite - Va à droite

(Notez que Flink commencera à se déplacer lentement pour finir en courant.)

Haut - Grimpe aux cordes/passe les portails.

Bas - Se penche pour prendre les objets/descend les cordes.

Boutons

Bouton Rouge Sauter

Bouton Bleu Action

Bouton Jaune Jeter un Sort

Pour plus de précisions sur les contrôles cités ci-dessus, consultez le manuel.

Bouton Vert Positionne sur 50 ou 60 Hz

Flink CD32 commencera en mode 60Hz. La plupart des téléviseurs et des moniteurs sont capables d'afficher 60Hz pourvu qu'ils aient une prise Péritel.

Si votre matériel ne peut afficher 60Hz, utilisez le bouton vert sur la manette pour passer à 50Hz.

Bouton Start : Fait apparaître le Menu de sélection (le jeu est automatiquement en pause pendant ce temps).

COMBINAISONS DES CONTROLES

En bas plus bouton 'Bleu' : Flink se penche et prend un objet.

A gauche, à droite ou en haut plus bouton 'Bleu' : Flink lance un objet en main dans la direction voulue.

A gauche (ou à droite) plus bouton 'Rouge' : Donne la direction dans laquelle Flink va sauter.

En bas et à gauche (ou à droite) : Permet à Flink de glisser en renversant ses ennemis. Option qui n'est active que lorsque le terrain le permet.

ECRAN DE SELECTION :

Au fur et à mesure du jeu, vous trouverez des ingrédients magiques et des parchemins. Pressez le bouton 'start' pour appeler le menu de sélection. Utilisez la manette de direction pour vous déplacer dans le menu. Pour valider une option ou un objet, utilisez n'importe quel bouton - 'R', 'B' ou 'J'. Choisissez d'abord l'option 'lire', vous pourrez ainsi regarder ce qui est écrit sur les parchemins que vous avez trouvé; si vous n'en avez pas, aucun parchemin n'apparaîtra.

Les parchemins vous indiquent les ingrédients dont vous avez besoin pour créer des sorts. Mais, comme Flink n'est qu'un apprenti, vous ne saurez peut-être pas tout!

Pour préparer un sort, quitter l'option 'lire' (en validant l'icône Flèche) et choisissez 'créer un sort'.

Les ingrédients magiques que vous avez trouvé apparaîtront ici. Pour les mettre dans le chaudron de Flink, validez avec n'importe quel bouton - 'R', 'B' ou 'J'. Si vous changez d'avis, validez 'CLR' et recommencez.

Une fois que vous avez choisi vos trois ingrédients, faites OK et Flink les jettera dans le chaudron. Si tout a été fait dans le bon ordre, vous avez créer un sort! Sinon, attention aux dégâts!

Rappelez-vous, chaque fois que vous utilisez un ingrédient, celui-ci est perdu, utilisez-les avec précaution.

Les sorts que vous avez créé seront affichés dans l'écran 'choisir un sort' (quittez 'créer un sort' et validez 'choisir un sort' de la façon normale).

Chaque sort sera affiché tel un emblème. Si vous désirez utiliser l'un d'eux, sélectionnez-le et il sera alors entouré d'un cadre.

Maintenant, retournez au jeu (pressez le bouton Start).

Une fois que vous avez créer puis sélectionner un sort, son emblème apparaît en haut à droite de l'écran de jeu. Pour le lancer, pressez le bouton 'Jaune' - Si vous avez assez de points de magie, il fonctionnera; sinon, rien ne se passera! (Lorsque vous n'avez pas suffisamment de points de magie, la fiole en haut à gauche de l'écran se met à clignoter).

LES SORTS...

Bombe Spirite - Lance des bombes d'énergie magique sur vos ennemis.

Démon - Invoque un démon mineur bien luné, use beaucoup d'énergie.

Bouclier - Vous protège de vos ennemis.

Plate-forme - Crée une plate-forme temporaire qui permet d'accéder à des lieux reculés!

Poussière - Crée de petites tornades sur vos ennemis.

Eclairs - Crée un orage - attention en-dessous!

Pousse rapide - Tenez-vous sur une plante et lancez ce sort qui la fera grandir.

ZONES SPECIALES...

Certaines parties de Imagica ne peuvent être atteintes qu'en utilisant des sortilèges puissants. Vous ne pourrez lancer ces derniers qu'au moment voulu, alors bon courage...

Monde spirituel - Transporte Flink dans un monde métaphysique

Rétrécir - Flink deviendra si petit qu'il pourra entrer dans une zone très spéciale!

ENERGIE MAGIQUE

Chaque fois que vous abatbez un ennemi (en lui sautant sur la tête, en lui jetant quelque chose etc.), vous prenez son énergie magique. Votre niveau actuel d'énergie magique est affiché dans la bouteille en haut à gauche de l'écran.

Si un ennemi vous touche vous perdez toute votre énergie, elle apparaît sous la forme de globes translucides autour de vous. Vous pouvez donc la récupérer si vous êtes assez rapide.

Lorsque vous n'avez plus d'énergie magique, votre bouteille se mettra à clignoter. Si vous êtes touché par un ennemi pendant cette période, vous perdez une vie.

COFFRES

De nombreux objets (parchemins, ingrédients magiques, clefs, flasques d'énergie etc.) peuvent être trouvées dans ces coffres. Vous pouvez aussi les jeter sur vos ennemis - très efficace!

Certains coffres sont fermés à clef. Toute clef trouvée sera rangée dans "choisir un sort", il vous suffira de la sélectionner une clef puis de sauter sur un coffre pour l'ouvrir.

A L'AIDE! PARCHEMINS D'INFORMATION

Tout comme les parchemins de sorts, vous trouverez des parchemins d'information (marqué de la lettre 'I'). Prenez-les et lisez-les (en bas & bouton 'Bleu') pour obtenir des indices.

SELECTION DE NIVEAU

Une fois que vous avez terminé un niveau, vous pouvez aller au suivant, qui vous sera révélé par les nuages sur l'île Imagica. Utilisez la manette de direction pour voler à travers les nuages et appuyez sur le bouton de votre choix - 'R', 'B' or 'J' - pour atterrir. Si vous désirez refaire un niveau que vous avez déjà passé pour trouver des ingrédients qui vous manquent ou pour collecter de l'énergie, vous pouvez le faire avec la manette de direction. Si vous désirez quitter ce niveau parce que vous avez trouvé l'ingrédient manquant ou que votre niveau d'énergie est suffisamment haut, choisissez 'quitter le niveau' dans le menu de sélection (pressez le bouton 'start' pour l'activer). Vous serez alors transporter sur l'écran de choix de niveau.

LES ENNEMIS

Les sbires de Wicked Wainwright sont partout sur l'île! Il y a même des Voleurs (ils vont essayer de vous voler vos ingrédients magiques) et des Crazy 'Copters. Si vous assommez un membre de la bande de Wainwright, vous pouvez le soulever et le jeter comme un projectile, mais attention, il retrouve ses esprits assez vite.

REMERCIEMENTS

Programmeur	Erwin Kloibhofer
Graphiste	Henk Nieborg
Producteur	Greg Duddle
Musicien	Matthias Steinwachs
Effets sonores	Dave Lowe
Driver musique	Martin Walker
Coordinateur sonore	Phil Morris
Relations Publiques	Mark Blewitt (UK), Dominique Biehler (France)
Conception boîte et manuel	Hesketh
Traduction	Manuela Gomez
Textes	Mark Day
Tests	Paul Charsley, Lol Scragg, Jeff Culshaw, Paul Eason

GARANTIE

Psynosis se réserve le droit d'apporter des changements appropriés à ce jeu à tout moment et sans avertissement. Si vous constatez un défaut de fabrication dans les 90 jours suivant la date d'achat, retournez ce produit à votre point de vente. cette garantie ne couvre pas les dommages occasionnés après achat. Cette garantie n'entrave pas vos droits légaux.

Dieses Produkt ist Copyright

Hier bei Psygnosis sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Umlerhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich aller Bildschirminhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von Psygnosis Ltd, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verleitung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von Psygnosis Ltd's Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt FLINK, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Psygnosis Ltd, die alle Rechte vorbehält. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendwelchen elektronischen Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd.
FLINK Einbandillustration Copyright © 1994 Psygnosis Ltd

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: +44 - 51 - 709 5755

© 1994 PSYGNOSIS LTD

INHALTSVERZEICHNIS

DAS SPIEL	20
VOR DEM SPIELSTART	21
STEUERUNG	21
STEUERUNGSKOMBINATIONEN	21
DER ZAUBEROPTIONEN-BILDSCHIRM	21
DIE ZAUBER ...	22
BESONDERE GEBIETE UND DIE ENTSPRECHENDEN ZAUBER ...	23
MAGISCHE ENERGIE	23
HILFE! INFORMATIONSSCHRIFTROLLEN	23
EBENENAUSWAHL	24
DIE BÖSEWICHTE	24

LADEANWEISUNG

1. Schließen Sie Ihr CD 32 so an, wie in der beigelegten Anleitung des Gerätes beschrieben.
2. Schließen Sie das Joypad an Port 1 des Gerätes an.
3. Legen Sie die CD ein und beachten Sie dabei, daß die bedruckte Seite nach oben zeigt. Schließen Sie den Deckel des CD 32 wieder, bevor Sie das Gerät einschalten.
4. Das Spiel wird nun automatisch geladen. Wenn der Vorspann des Spiels anfängt, ist das Spiel geladen. Um diese Sequenz abzubrechen, drücken Sie die Pause-Taste.

DAS SPIEL

Die friedlichen Einwohner von Imagica Island lebten ein glückliches Leben, vertrieben sich die Zeit mit etwas Zauberei und genossen das ausgesprochen angenehme Wetter. Doch ihr Idyll wurde jäh zerstört, als der böse Zauberer Wicket Wainwright die vier weisen Regenten von Imagica gefangennahm und die Herrschaft über die Insel an sich riß.

Er zauberte den Geist der Weisen in vier Kristalle und versteckte sie an verschiedenen Orten der Insel.

Das in einem Vulkan gelegene Hauptquartier des bösen Wainwright spie derweil schwarze Rauchwolken über das Land, welche das Volk in unsagbare Trauer hüllten. Es obliegt nun dem jungen Zauberlehrling Flink, auf der Suche nach den vier Kristallen Kreuz und quer durch Imagica zu reisen, die schwarzen Wolken zu vertreiben, Zaubergerüden zu sammeln und heilsame Zaubер zu brauen.

Wenn die Kristalle wieder vereint sind, öffnen sie den Eingang zur Höhle des Hexers, in der Flink Wicked Wainwright gegenüberstehen muß, um Imagica Island den Klauen des Bösen zu entreißen.

VOR DEM SPIELSTART

Bevor nach Erscheinen des entsprechenden Befehls auf dem Bildschirm die Start-Taste gedrückt wird, können verschiedene Optionen gewählt werden (mit dem Joypad „Options“ (Optionen) markieren und zur Auswahl die Taste R, B oder G drücken). Über die Option „Change controls“ (Steuerung ändern) wird die Steuerung konfiguriert. Über die Option „Continues“ (Fortfahren) können 3 oder 5 Zusatzchancen (die Möglichkeit, von der aktuellen Position noch einmal zu beginnen, nachdem sämtliche Leben verwirkt sind) gewählt werden. Über „Practise“ (Übung) stehen UNBEGRENZTE Zusatzchancen zur Verfügung, jedoch kann bei dieser Einstellung die letzte Ebene nicht abgeschlossen werden. Über die Option „Language“ (Sprache) wird gewählt, ob der Spieltext auf französisch, deutsch oder englisch erscheinen soll.

STEUERUNG

Jypad

Nach links – Nach links laufen

Nach rechts – Nach rechts laufen

(Flink bewegt sich erst langsam und beginnt dann zu laufen.)

Nach oben – Seile hochklettern/durch Türen gehen

Nach unten – Zum Aufnehmen von Objekten niederknien/Seile herunterklettern

Steuerung

Roter Knopf Springen

Blauer Knopf Action

Gelber Knopf Zauberspruch

Die verschiedenen Funktionen sind im Hauptteil Ihrer Anleitung genauer beschrieben.

Grüner Knopf Umschalten zwischen 50/60 Hz

Flink CD 32 wird zuerst im 60 Hz Modus starten. Die meisten Fernseher sind in der Lage ein 60 Hz Bild darzustellen, vorausgesetzt er verfügt über einen SCART Stecker. Sollte Ihr Fernseher dazu nicht in der Lage sein ein 60 Hz Bild darzustellen, können Sie mittels des grünen Knopfes zum 50 Hz Bild umschalten.

Start-Taste: Ruft das Zauberauswahlmenü auf (während das Menü eingeblendet ist, wird das Spiel unterbrochen)

STEUERUNGSKOMBINATIONEN

Jypad nach unten und Taste Blauer: Läßt Flink niederknien und Objekte aufnehmen.

Jypad nach links, rechts oder oben und Taste Blauer: Bestimmt, in welche Richtung

Flink Objekte wirft.

Jayed nach links (oder rechts) und Taste Roter: Steuert Flinks Sprungrichtung.

Jayed nach unten und links (oder rechts): Läßt Flink in seine Gegner schlittern. Sehr effektiv, aber nur an steilen Abhängen möglich.

DER ZAUBEROPTIONEN-BILOSCHIRM

Während Flink durch das Spiel geführt wird, können magische Ingredienzen und Schriftrollen gesammelt werden. Mit der Start-Taste wird ein Options-Bildschirm aufgerufen, auf dem Zauber gebreut und angewendet werden können.

Die einzelnen Menüoptionen werden mit dem Jypad angesteuert. Zum Auswählen einer Option oder eines Objekts die Taste R, B oder G drücken.

Zunächst sollte das Menü „Read scrolls“ (Schriftrollen lesen) gewählt werden, um die gesammelten Zauber-Schriftrollen zu lesen (wenn noch keine gesammelt wurden, können natürlich auch keine gelesen werden).

In den Schriftrollen sind die Ingredienzen der einzelnen Zauber aufgeführt. Da Flink jedoch nur ein Zauberlehrling ist, erscheinen die Ingredienzen nicht immer in der richtigen Reihenfolge!

Zum Brauen von Zaubern den Bildschirm „Read scrolls“ (Schriftrollen lesen) verlassen (auf das Pfeilsymbol klicken) und den Bildschirm „Create spell“ (Zauber brauen) wählen. Hier werden die gesammelten Zauberlingredienzen gezeigt. Die für Flinks Hexenkessel vorgesehenen Zutaten mit der Taste R, B oder G wählen. Mit der Option „CLR“ kann das Ganze wieder rückgängig gemacht und von neuem begonnen werden.

Wenn die drei Zutatenplätze gefüllt sind, „Mix“ (Mischen) wählen, damit Flink sie in seinen Kessel gibt. Wurden die richtigen Zutaten an die richtige Position gestellt, entsteht ein Zauber! Wenn nicht, könnte die Sache leicht in die Luft gehen!

Die in den Hexenkessel gegebenen Zutaten werden verbraucht; ihre Verwendung sollte daher vorher gut überdacht werden.

Die fertigen Zauber werden auf dem Bildschirm „Select spell“ (Zauber wählen) als Symbol dargestellt (um sie zu sehen, muß der Bildschirm „Create spell“ verlassen und auf die übliche Weise der Bildschirm „Select spell“ aufgerufen werden).

Zur Verwendung eines Zaubers das Symbol markieren. Um das Symbol erscheint ein besonderer Zauberrahmen.

Danach zum Spiel zurückkehren (Start-Taste drücken).

Nach der erfolgreichen Zubereitung und Auswahl eines Zaubers erscheint dessen Symbol im Zauberrahmen auf dem Hauptbildschirm. Um den Zauber zu verwenden, die Taste Gelber drücken – mit der nötigen magischen Energie wird er sofort wirksam ... ohne bleibt er wirkungslos! (Wenn die magische Energie nicht ausreicht, blinkt die Flasche in der oberen linken Ecke des Bildschirms auf.)

DIE ZAUBER ...

Geisterbombe: Beschießt den Gegner mit magischen Energiebomben.

Dämon-Zauber: Ruft einen hilfreichen Dämon herbei; verbraucht sehr viel magische Energie.

Magischer Schild: Schützt Flink vor seinen Gegnern.

Plattform-Zauber: Erstellt für kurze Zeit Plattformen, mit denen schwer zugängliche Gebiete erreicht werden können!

Staubteufel: Weht den Gegner mit Mini-Wirbelstürmen vom Bildschirm.

Blitz-Zauber: Laßt ein gehöriges Donnerwetter vom Stapel!

Schnell wachsen: Wenn Flink bei der Verwendung dieses Zaubers auf einem Blatt steht, erhebt er sich in Windeseile in die Lüfte.

BESONDRE GEBIETE UND DIE ENTSPRECHENEN ZAUBER ...

Einige Gegenden von Imagica Island können nur mit Hilfe eines speziellen Zaubers besucht werden. Dafür muß Flink jedoch auf den richtigen Moment warten!

Geisterwelt-Zauber: Trägt Flink in die metaphysische Welt.

Schrumpfen-Zauber: Verkleinert Flink, so daß er in eine besondere Geheimzone gelangen kann!

MAGISCHE ENERGIE

Immer wenn es Flink gelingt, einen seiner Gegner zu zerquetschen (indem er auf dessen Kopf springt oder ihn mit etwas bewirft), erhält er dessen magische Energie. Flinks Zauberenergiestand kann an der Flasche in der linken oberen Ecke des Bildschirms abgelesen werden.

Wenn Flink von einem Gegner getroffen wird, verliert er Energie, die dann um ihn herumschwiebt. Wenn Flink seinem Namen Ehre macht, kann er sich einen Teil davon zurück schnappen.

Wenn Flinks magische Energie aufgebraucht ist, blinkt die Flasche (in der linken oberen Ecke des Bildschirms). Berührt Flink ohne magische Energie einen Bösewicht, verliert er ein Leben.

Kisten

In Kisten kann man allerlei interessante Sachen finden (z. B. Schriftrollen, Zauberdingenzen, Schlüssel, zusätzliche Energie usw.). Außerdem kann man damit auch Gegner bewerfen, was sehr wirkungsvoll ist! Alle Kisten können mehr als einmal geworfen werden; mitunter müssen sie auch mehrmals geworfen werden.

Einige Kisten sind verschlossen und müssen mit einem Schlüssel geöffnet werden. Alle gesammelten Schlüssel sind im Menü „Spell select“ (Zauber wählen) angezeigt. Den Schlüssel wie einen Zauber wählen und dann auf die Kiste springen, damit sie sich öffnet!

HILFE! INFORMATIONSSCHRIFTROLLEN

Auf seinem Weg findet Flink nicht nur Zauberschriftrollen, sondern auch Informationsschriftrollen (durch den Buchstaben „I“ gekennzeichnet). Diese sind aufzunehmen und zu lesen (Joypad nach unten und Taste Blauer); sie enthalten Hinweise und Spieltips.

EBENENAUSWAHL

Nach Abschluß einer Ebene verziehen sich die Wolken über Imagica Island, so daß die nächste Ebene sichtbar wird. Zum Flug zwischen den Ebenen dient der Joypad, zur Landung die Taste R, B oder G (nach Belieben).

Auch bereits abgeschlossene Ebenen können noch einmal besucht werden, etwa um mehr magische Energie oder Zauberlingredienzen zu gewinnen. Auf eine alte Ebene gelangt man über den Zwischenebenen-Auswahlbildschirm.

Wenn nicht die gesamte Ebene wiederholt werden soll, kann auf dem Zauberoptionen-Bildschirm (mit der Start-Taste aufrufen) die Option „Leave level“ (Ebene verlassen) gewählt werden. Daraufhin erscheint der Ebenenauswahl-Bildschirm (dies ist nur auf bereits erfolgreich abgeschlossenen Ebenen möglich).

DIE BÖSEWICHTE

Die Spießgesellen von Wicked Wainwright sind über die gesamte Insel hergefallen!

Besonders gefährlich sind die Diebe (sie stehlen Flinks Zauberlingredienzen, wenn er nicht aufpaßt) und die verrückten Hubschrauber (wenn sie durch die Gegend fliegen, kann Elink auch Gegenstände nach oben werfen). Wenn Flink einen von Wainwrights Helpershelfern betäubt, kann er ihn aufnehmen und als Geschoß verwenden. Er sollte jedoch mit dem Abwurf nicht zu lange warten ...

MITWIRKENDE

Programmierung	Erwin Kloibhofer
Grafik	Henk Nieborg
Produktion	Greg Duddle
Kompositionen	Matthias Steinwachs
Musik und Soundeffekte	Dave Lowe
Musiktreiber	Martin Walker
Sound-Koordinator	Phil Morris
Public Relations	Mark Blewitt
Verpackungs- und Handbuch-Design	Mark Hillman
Verpackungs- und Handbuchtext	Mark Day
Übersetzung des Handbuchs	Alpha CRC Ltd, Cambridge
Spieltests	Paul Charsley, Lol Scragg, Jeff Culshaw, Paul Eason

GARANTIE

Psynopsis behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung angemessene Änderungen an diesem Spiel vorzunehmen. Wird innerhalb von 90 Tagen nach Kaufdatum ein Herstellungsfehler festgestellt, ist das Produkt an die Verkaufsstelle zu returnieren. Nach dem Kauf entstandene Schäden sind durch diese Garantie nicht gedeckt. Die Garantie hat keine Auswirkung auf die gesetzlich verbrieften Rechte des Käufers.

Questo è un prodotto con copyright

La Psygnosis è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esegue. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costituisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi compresi le immagini sullo schermo, i concetti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla Psygnosis Ltd, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyrights. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affitto, prestito o altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della Psygnosis Ltd, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima Psygnosis Ltd.

Il prodotto denominato FLINK, il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della Psygnosis Ltd che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della Psygnosis Ltd.

Psygnosis® e i simboli associati sono marchi registrati della Psygnosis Ltd.
L'illustrazione di copertina di FLINK è Copyright© 1994 della Psygnosis Ltd

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: +44 - 51 - 709 5755

© 1994 PSYGNOSIS LTD

SOMMARIO

IL GIOCO	28
PRIMA DI INIZIARE	28
CONTROLLI:	29
COMBINAZIONE DEI CONTROLLI	29
LA SCHERMATA DELLE OPZIONI MAGICHE (MAGICAL OPTIONS)	30
GLI INCANTESIMI...	31
ZONE SPECIALI ED INCANTESIMI DA COMBINARE...	31
ENERGIA MAGICA	31
CASSE DA IMBALLAGGIO	32
AIUTO! LE PERGAMENE CON LE INFORMAZIONI	32
SELEZIONE DEL LIVELLO	32
I CATTIVI	32

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

1. Impostare il CD32 attenendosi al manuale di istruzioni fornito con il sistema.2. Inserire il dispositivo di controllo nella prima porta del CD32.3. Seguire le istruzioni del sistema per aprire l'unità per CD e inserire il CD nell'apposito alloggiamento, assicurandosi che il lato stampato sia rivolto verso l'alto.4. Chiudere l'unità; il caricamento del gioco avrà inizio automaticamente. Quando compare la sequenza introduttiva, significa che il gioco è stato caricato completamente. Per saltare l'introduzione, premere il pulsante Pausa.

IL GIOCO

La popolazione pacifica dell'isola Imagica trascorreva un'esistenza felice, lanciando incantesimi utili e godendo di un clima straordinariamente piacevole. La loro pace fu purtroppo distrutta quando Wicked Wainwright, un mago malvagio, catturò i quattro saggi che governavano l'isola Imagica e assunse il potere assoluto. Il mago malvagio trasportò gli spiriti dei saggi in quattro cristalli segreti e li sparpagliò nell'isola.

Nel frattempo, il quartier generale di Wainwright, situato nel vulcano, eruttò una nuvola scura di fumo su tutto il paese, causando un'infelicità ancora più profonda tra la popolazione.

Flink, un mago apprendista, deve percorrere in lungo e in largo l'isola Imagica alla ricerca dei quattro cristalli, cercando allo stesso tempo di ripulirla dalle nuvole e di raccogliere gli ingredienti magici con cui lanciare gli incantesimi.

Quando i cristalli saranno nuovamente tutti insieme, apriranno il passaggio verso il nascondiglio del mago malvagio, dove Flink dovrà affrontare Wicked Wainwright in una prova di forza per riconquistare l'isola Imagica e farla tornare sotto il controllo delle forze del bene.

PRIMA DI INIZIARE

Anziché premere Start quando sullo schermo viene visualizzata l'opzione 'Start' (Avvio), si possono selezionare diverse opzioni (usare il tastierino di controllo per scegliere 'Options' (Opzioni) ed i pulsanti 'R', 'B' o 'G' per effettuare la selezione).

L'opzione 'Change controls' (Cambia controlli) offre diverse scelte per la configurazione dei controlli.

L'opzione 'Continues' (Continua) consente di scegliere tra 3 o 5 possibilità di continuare (possibilità di ricominciare dalla posizione corrente anche quando si sono perse tutte le vite a disposizione). Scegliendo 'Practise' (Esercitazione) è possibile avere un numero ILLIMITATO di possibilità di continuare; tuttavia, nella modalità 'Practise' non è possibile terminare l'ultimo livello.

L'opzione 'Language' (Lingua) consente di visualizzare il testo del gioco in francese, tedesco e inglese.

CONTROLLI:

Tastierino di controllo:

A sinistra – Per correre a sinistra

A destra – Per correre a destra

(Tenere presente che Flink inizierà a muoversi lentamente e quindi comincerà a correre.)

Su – Per arrampicarsi sulle corde/passare attraverso le porte

Giù – Per piegarsi a raccogliere oggetti/scendere dalle corde

Pulsanti del tastierino di controllo

Pulsante rosso Salta

Pulsante blu Azione

Pulsante giallo Lancia incantesimo

I suddetti controlli sono descritti più dettagliatamente nel manuale.

Pulsante verde Alterna tra 50 e 60 Hz

All'avvio, Flink CD 32 è in modalità 60 Hz. La maggior parte dei televisori e dei monitor supporta la visualizzazione a 60 Hz, a condizione che sia dotata di un connettore SCART. Se il televisore o il monitor utilizzato non supporta tale visualizzazione, utilizzare il pulsante verde del tastierino di controllo per selezionare 50 Hz.

Tasto Start: Richiama sullo schermo il menu per la selezione degli incantesimi (quando il menu degli incantesimi è visualizzato sullo schermo, il gioco viene messo in pausa).

COMBINAZIONE DEI CONTROLLI

Tastierino di controllo in giù e pulsante 'blu': Consente a Flink di piegarsi e raccogliere gli oggetti.

Tastierino di controllo a sinistra, destra o in su e pulsante 'blu': Controlla la direzione in cui Flink lancia gli oggetti.

Tastierino di controllo a sinistra (o a destra) e pulsante 'rosso': Controlla la direzione in cui Flink salta.

Tastierino di controllo in giù e a sinistra (o a destra): Consente a Flink di scivolare contro i suoi nemici. Molto efficace, ma possibile solamente su pendii erti.

LA SCHERMATA DELLE OPZIONI MAGICHE (MAGICAL OPTIONS)

Mentre si guida Flink nel corso del gioco, è possibile raccogliere degli ingredienti magici e delle pergamene. Premendo il pulsante Start viene visualizzata una schermata di opzioni che permette di miscelare ed utilizzare gli incantesimi.

Sullo schermo appare un menu di opzioni. Per visionare le opzioni disponibili, utilizzare il tastierino di controllo. Per selezionare un'opzione o un elemento, servirsi di uno qualsiasi dei pulsanti 'R', 'B' o 'G'.

Scegliere dapprima il menu 'Read scrolls' (Leggi pergamene), e leggere le pergamene di incantesimi che si sono raccolte (se non è stata raccolta nessuna pergamena, non c'è niente da leggere).

Le pergamene indicano quali ingredienti sono necessari per ogni incantesimo. Ma, poiché Flink è solo un mago apprendista, non sempre saranno nell'ordine corretto!

Per mescolare gli incantesimi, uscire dalla schermata 'Read scrolls' (Leggi pergamene) (fare click sull'icona della 'freccia') e selezionare la schermata 'Create spell' (Crea incantesimo).

Gli ingredienti magici raccolti verranno visualizzati in questa schermata. Per metterli nel calderone di Flink, scegliere quelli desiderati utilizzando un pulsante qualsiasi 'R', 'B' o 'G'. Se si cambia idea, l'opzione 'CLR' cancellerà le caselle degli ingredienti e si può ricominciare da capo.

Una volta riempite tutte e tre le caselle degli ingredienti, selezionare 'Mix' (mescola) e Flink li metterà nel calderone. Se gli ingredienti corretti sono stati messi nelle posizioni corrette, si sarà creato un incantesimo! In caso contrario, il miscuglio potrebbe esplodere in faccia a Flink!

Occorre ricordare che ogni volta che si mescola un incantesimo, gli ingredienti messi nel calderone vanno persi, ed è quindi molto importante usarli con la massima attenzione.

Gli incantesimi creati verranno visualizzati nella schermata 'Select spell' (Seleziona incantesimo) (per visualizzarli, uscire dalla schermata 'Create spell' (Crea incantesimo) e selezionare 'Select spell' (Seleziona incantesimo) nel solito modo).

Tutti gli incantesimi creati verranno visualizzati sotto forma di un simbolo nella schermata "Seleziona incantesimo". Se si desidera utilizzarne uno, selezionarlo: verrà circondato da una cornice speciale.

Tornare ora al gioco
(premere il tasto Start).

Una volta creato con successo e selezionato un incantesimo, il suo simbolo apparirà nell'apposita cornice nella schermata principale. Per lanciarlo, premere il pulsante 'giallo': se si possiede energia magica a sufficienza, l'incantesimo verrà lanciato; in caso contrario, non avrà alcuna efficacia! (quando non si possiede energia magica a sufficienza, la bottiglia dell'energia magica posta nell'angolo superiore sinistro dello schermo lampeggerà).

GLI INCANTESIMI...

Spirit bomb (bomba spiritata) – Lancia bombe d'energia magica contro i nemici.

Incantesimo Demon (demone) -Chiama in aiuto un demone, ma consuma una notevole quantità di energia magica.

Magic shield (scudo magico) – Protegge dai nemici.

Incantesimo Platform (piattaforma) – Crea delle piattaforme provvisorie per andare a visitare le zone difficili da raggiungere!

Dust devil (turbine di polvere) – Spazza via i nemici con dei mini-cycloni.

Lightning (fulmine) – Crea immediatamente un temporale – sono guai per chi si trova sotto!

Quick grow (crescita rapida) – Stando sopra una foglia e lanciando questo incantesimo è possibile sollevarsi in aria.

ZONE SPECIALI ED INCANTESIMI DA COMBINARE...

Si possono visitare alcune zone dell'isola Imagica solamente utilizzando incantesimi speciali. Sarà possibile lanciare questi incantesimi solo quando è il momento giusto.....buona ricerca dunque!

Incantesimo Spirit world (mondo spirituale) – Trasporta Flink nel mondo metafisico.

Incantesimo Shrink (rimpicciolimento) – Flink diventa così piccolo da poter entrare in una zona segreta speciale!

ENERGIA MAGICA

Ogni volta che si schiaccia un nemico (saltandogli in testa/lanciandogli contro qualcosa, ecc.) si acquista la sua energia magica. Il livello di energia magica disponibile è visualizzato nella bottiglia che compare nell'angolo superiore sinistro dello schermo.

Se un nemico colpisce Flink facendogli perdere la sua energia, questa riapparirà intorno a Flink. Se si è sufficientemente veloci, è possibile riafferrarne un po'.

Se non si possiede energia magica, la bottiglia dell'energia (nell'angolo superiore sinistro dello schermo) lampeggerà. Se si tocca un nemico quando non si ha più energia magica, si perde una vita.

CASSE DA IMBALLAGGIO

Si possono trovare diversi elementi (pergamene, ingredienti magici, chiavi, energia supplementare, ecc.) all'interno di casse da imballaggio. È inoltre possibile lanciarle contro i nemici ed il risultato è molto efficace! La stessa cassa può essere lanciata più di una volta, e talvolta sarà necessario farlo.

Alcune delle casse sono chiuse con dei lucchetti, e per aprirle occorrono delle chiavi. Le chiavi raccolte vengono visualizzate nel menu 'Spell select' (Seleziona incantesimo). È sufficiente selezionare una chiave, così come si fa per gli incantesimi, e saltare sulla cassa per aprirla!

AIUTO! LE PERGAMENE CON LE INFORMAZIONI

Oltre alle pergamene con gli incantesimi si possono trovare pergamene con varie informazioni (contrassegnate con la lettera 'I'). Per avere dei consigli di gioco e dei suggerimenti, è sufficiente raccoglierle e leggerle (tastierino di controllo in giù e pulsante 'Blu').

SELEZIONE DEL LIVELLO

Una volta terminato un livello si può passare a quello successivo, che verrà visualizzato mentre le nuvole si allontanano dall'isola Imagica. Per volare tra un livello e l'altro, usare il tastierino direzionale e per atterrare servirsi di uno qualsiasi dei pulsanti: 'R', 'B' o 'G'.

Quando ci si trova tra livelli, è possibile decidere di rivisitare un livello già completato, per cercare di raccogliere energia supplementare o ingredienti magici. È possibile rientrare in un livello già fatto dalla schermata di selezione tra livelli.

Se non si vuole completare di nuovo l'intero livello, scegliere l'opzione 'Leave level' (Lascia livello) dalla schermata delle opzioni magiche (premere 'start' per visualizzarla); apparirà la schermata di selezione livello (tenere presente che si può effettuare questa operazione solamente nei livelli già completati).

I CATTIVI

I malvagi emissari di Wicked Wainwright hanno assunto il controllo dell'isola! Occorre fare attenzione ai Thieves (ladri) (se non si sta più che attenti ruberanno gli ingredienti magici raccolti) e ai Crazy 'Copters (elicotteri matti) (un particolare da ricordare quando volano intorno a Flink: è possibile tirare gli oggetti anche verso l'alto, non solo a sinistra o a destra). Se si colpisce uno dei Guerrieri di Wainwright, si può raccoglierlo ed usarlo coma arma, ma non rimanetegli vicino troppo a lungo.

TITOLI

Programmatore	Erwin Kloibhofer
Grafica	Henk Nieborg
Produttore	Greg Duddle
Compositore musica	Matthias Steinwachs
Musica ed effetti sonori	Dave Lowe
Programmatore musica	Martin Walker
Coordinatore suono	Phil Morris
Relazioni pubbliche	Mark Blewitt
Illustrazioni confezione e manuale	Hesketh
Testo confezione e manuale	Mark Day
Traduzione del manuale	Alpha CRC Ltd, Cambridge
Collaudatori gioco	Paul Charsley, Lol Scragg, Jeff Culshaw, Paul Eason

GARANZIA

La Psygnosis si riserva il diritto di apportare modifiche ragionevoli al gioco in qualsiasi momento senza preavviso. Qualora si dovessero trovare difetti di fabbricazione entro 90 giorni dall'acquisto, si prega di restituire il prodotto al rivenditore presso il quale lo si è acquistato. La presente garanzia non copre eventuali danni verificatisi dopo l'acquisto. Questa garanzia non influenza sui diritti legali dell'acquirente.

Este producto está protegido por la propiedad intelectual....

En Psygnosis nos proponemos ofrecerte productos recreativos de informática de la mejor calidad posible. Cada juego que publicamos representa meses de arduo trabajo dedicados a elevar el nivel de los juegos. Respele nuestro esfuerzo y recuerde que la piratería de programas no sólo reduce los recursos disponibles para crear juegos nuevos y originales sino que además es un acto delictivo.

Este programa, incluyendo todas las imágenes en pantalla, conceptos, efectos sonoros, material musical y código de programa, está comercializado por la empresa Psygnosis Ltd, que posee todos los derechos, incluyendo los de propiedad. La comercialización de este programa otorga derechos de uso únicamente a su propietario legal. Estos derechos se limitan a su lectura desde el medio en que se comercializó en la memoria del sistema informático, tal y como se acordó, al que este programa está específicamente adaptado. Cualquier otro uso o uso continuado de este programa, incluyendo su copia, duplicado, venta, alquiler, arrendamiento, préstamo u otra forma de distribución, transmisión o transferencia del mismo que contravenga estas condiciones se considerará como incumplimiento de los derechos de Psygnosis Ltd, a menos que su uso haya sido autorizado por escrito por Psygnosis Ltd.

El producto FLINK, su código de programa, manual y todo el material relacionado es propiedad intelectual de Psygnosis Ltd, que se reserva todos los derechos en este respecto. Estos documentos, código de programa y otros artículos no pueden ser copiados, reproducidos, alquilados, arrendados, prestados, transmitidos, traducidos ni reducidos parcial o totalmente a medio electrónico alguno de lectura sin previo aviso por escrito de Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® y los logotipos asociados son marcas registradas de Psygnosis Ltd.

La ilustración de cubierta de FLINK es Copyright © 1994 Psygnosis Ltd

Psygnosis Ltd, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool, Gran Bretaña L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

© 1994 PSYGNOSIS LTD

CONTENIDO

EL JUEGO	36
ANTES DE EMPEZAR	36
MANDOS:	37
COMBINACIÓN DE MANDOS	37
PANTALLA DE OPCIONES MÁGICAS	38
HECHIZOS...	39
ZONAS ESPECIALES Y SUS HECHIZOS	
CORRESPONDIENTES...	39
ENERGÍA MÁGICA	39
CAJAS DE EMBALAJE	39
¡AYUDA! PERGAMINOS INFORMATIVOS	40
SELECCIÓN DEL NIVEL	40
LOS MALOS	40

INSTRUCCIONES DE CARGA

1. Montar el CD32 de acuerdo con las instrucciones facilitadas en el manual suministrado con el sistema.
2. Enchufar la palanca de mando en el primer puerto del CD32.
3. Seguir las instrucciones del sistema para la apertura de la unidad de CD e introducir el disco compacto en la bandeja de la unidad, con la etiqueta impresa mirando hacia arriba.
4. Cerrar la puerta de la unidad para que se cargue el juego automáticamente. Cuando empieza la secuencia introductoria, quiere decir que se ha cargado el juego. Si deseas saltarte esta secuencia, pulsa el botón Pause.

EL JUEGO

Los plácidos habitantes de la isla de Imagica disfrutaban de una vida feliz, ocupándose principalmente de formular hechizos muy prácticos y de gozar de su fabuloso clima. Pero su tan preciada paz quedó destruida cuando el malvado mago Wainwright capturó a los cuatro sabios gobernantes de Imagica, con la perversa intención de ponerse al mando de la isla.

Transportó las almas de los sabios gobernantes ocultas en cuatro cristales secretos que esparció por toda la isla.

Mientras tanto, el volcán donde estaba situado el cuartel general de Wainwright comenzó a escupir una nube de humo negro que acarreó aun mayor desgracia para los habitantes de la isla.

Corresponde a Flink, aprendiz de mago, viajar a lo largo y ancho de Imagica, destruir las negras nubes, recoger los ingredientes mágicos y formular hechizos hasta hallar los cuatro cristales.

Una vez recogidos los cuatro cristales, abrirán la puerta a la guarida del mago, donde Flink tendrá que vérselas con el malvado Wainwright en un enfrentamiento final para recobrar la isla de Imagica y devolverla a las fuerzas del Bien.

ANTES DE EMPEZAR

En lugar de pulsar Start cuando aparezca en pantalla la opción 'Start' (Inicio), puedes elegir varias opciones (para ello, utiliza la palanca de mando hasta llegar a 'Options' (Opciones) y, a continuación, pulsa cualquier botón —'rojo', 'azul' o 'amarillo'— a fin de realizar la selección).

La opción 'Change controls' (Cambiar mandos) ofrece varias opciones de configuración de los mandos.

La opción 'Continues' (Continuaciones) permite elegir entre 3 ó 5 continuaciones (es decir, las veces en las que se te dará la oportunidad de volver a empezar desde el punto

en el que te encuentres si se te acaban las vidas). Si escoges 'Practise' (Práctica), tendrás un número ILIMITADO de continuaciones, pero no se te permite terminar el último nivel en esta modalidad de prácticas.

La opción 'Language' (Idioma) sirve para escoger el idioma en el que deseas ver el texto del juego: francés, alemán o inglés.

MANDOS:

Palanca de mando:

Izquierda: para tomar carrerilla a la izquierda.

Derecha: para tomar carrerilla a la derecha.

(Nota: Flink empezará a tomar carrerilla lentamente y empezará a correr tras unos segundos.)

Arriba: para trepar por cuerdas y pasar por las puertas.

Abajo: para arrodillarse a fin de recoger objetos y para descender de las cuerdas.

Palanca de mando

Botón rojo Salto

Botón azul Acción

Botón amarillo Hechizo

Estos mandos se describen de forma más pormenorizada en el manual.

Botón verde Comutación 50-60 Hz

Flink CD 32 arranca en la modalidad de 60 Hz. La mayoría de los televisores y monitores son capaces de retransmitir imágenes en esta modalidad, siempre que estén provistos de un conector SCART. Si un televisor concreto no admite esta modalidad, debe usarse el botón verde de la palanca de mando para comutarla a la de 50 Hz.

Botón Start: hace aparecer el menú de selección de hechizos (el juego se detiene mientras el menú está en pantalla).

COMBINACIÓN DE MANDOS

Palanca de mando hacia abajo y botón 'azul': para que Flink se arrodille y recoja objetos.

Palanca de mando hacia la derecha, la izquierda, arriba o abajo y el botón 'azul': controla la dirección en que Flink lanza objetos.

Palanca de mando a la derecha o la izquierda y el botón 'rojo': rige la dirección que sigue Flink al saltar.

Palanca de mando hacia abajo y la izquierda (o la derecha): para que Flink se dé un encontronazo con sus enemigos y así derribarlos. Es muy eficaz, pero sólo es posible en laderas muy empinadas.

PANTALLA DE OPCIONES MÁGICAS

Según transcurren las aventuras de Flink, tienes la posibilidad de recoger ingredientes mágicos y pergaminos. Si pulsas el botón Start, aparecerán en pantalla todas las opciones que sirven para mezclar los ingredientes necesarios para formular hechizos. Utiliza la palanca de mando para pasar de una a otra de las opciones del menú de opciones que aparece. Para seleccionar una opción, pulsa uno cualquiera de los botones 'rojo', 'azul' o 'amarillo'.

Primeramente, escoge el menú 'Read scrolls' (Leer pergaminos) para poder consultar los pergaminos de hechizos que has recogido (si no hubieras recogido ninguno, no habrá nada que leer).

Los pergaminos facilitan los ingredientes precisos para cada hechizo, pero como Flink no es más que un aprendiz de mago, éstos no estarán siempre en el orden correcto.

Para mezclar los hechizos, tienes que salir de la pantalla 'Read scrolls' (haz clic en la flecha) y elegir, seguidamente, 'Create spell' (Crear hechizo).

Aquí verás los ingredientes mágicos que has recogido. Para echar los ingredientes que quieras al caldero de Flink, recógelos pulsando uno cualquiera de los botones 'rojo', 'azul' o 'amarillo'. Si seleccionas sin querer un ingrediente que no corresponde a la receta, selecciona la opción 'CLR' para borrar todos los ingredientes y empezar desde el principio.

Una vez hayas seleccionado los tres ingredientes, escoge 'Mix' (Mezclar) para que Flink los eche al caldero. Si has utilizado los ingredientes debidos en el orden correspondiente, habrás creado un hechizo; en caso contrario, ten cuidado: ¡puede que la pócima explote al pobre Flink en las narices!

No te olvides de que cada vez que creas un hechizo, pierdes los ingredientes que has echado al caldero, así que úsalos con sensatez.

Los hechizos que hayas creado aparecerán en la pantalla 'Select spell' (Seleccionar hechizo) (para llegar a esta pantalla, primero tienes que salirte de 'Create spell' y, a continuación, elegir 'Select spell' como siempre).

Cada uno de los hechizos que hayas creado aparecerá en la pantalla 'Select spell' en forma de insignia. Cuando quieras utilizar uno, basta con seleccionarlo y quedará encuadrado en un marco especial.

A continuación, vuelve al juego (pulsa la tecla Start).

Una vez hayas creado un hechizo y lo hayas seleccionado, la insignia correspondiente aparecerá en el marco especial de la pantalla principal. Para formularlo, pulsa el botón 'amarillo', pero sólo podrás formularlo si tienes suficiente energía (sabrás si no la tienes, porque el frasco de energía mágica sita en el extremo superior izquierdo de la pantalla).

estarás intermitente).

HECHIZOS...

Bomba espíritu: lanza bombas de energía mágica sobre los enemigos.

Demonio: invoca a un demonio amigo, pero se gasta mucha energía mágica.

Escudo mágico: te protege de tus enemigos.

Plataforma: crea plataformas provisionales para poder llegar a las zonas de difícil acceso.

Tornado demoniaco: borra de la faz de la Tierra a los enemigos con un minitornado.

Relámpago: crea una tormenta instantáneamente, así que ¡vete con mucho ojo!

Crecimiento: sitúate encima de una hoja y formula este hechizo para subir a las alturas.

Zonas especiales y sus hechizos correspondientes...

Ciertas partes de la isla de Imagica pueden visitarse solamente por medio de hechizos especiales. El problema es que sólo puedes formular estos hechizos en ciertos momentos, por lo que tendrás que esperar hasta la hora propicia...

Spirit world (Mundo metafísico): lleva a Flink hasta el mundo metafísico.

Shrink (Disminuir): Flink disminuye de tamaño para poder entrar en una zona secreta especial.

ENERGÍA MÁGICA

Cada vez que aplastas a un enemigo (saltándole en la cabeza, tirándole algún objeto, etc.), le robas su energía mágica. El nivel de energía mágica aparece en el frasco situado en el extremo superior izquierdo de la pantalla.

Si te atina un enemigo y pierdes la energía, volverá a aparecer a tu alrededor. Puedes recuperarla si reacciones con rapidez.

Cuando no te quede más energía mágica, el frasco de energía (situado en el extremo superior izquierdo de la pantalla) estará intermitente. Si tocas a uno de los malos cuando se te ha acabado la energía mágica, pierdes una vida.

CAJAS DE EMBALAJE

Dentro de las cajas de embalaje se encuentra una variedad de artículos (pergaminos, ingredientes mágicos, llaves, energía extra, etc.). Además, estas cajas pueden servir para tirártelas al enemigo: ¡son muy eficaces!, y no sólo una, sino varias, lo cual te puede hacer falta en ciertas ocasiones.

Ciertas cajas de embalaje están cerradas con candado, pero puedes utilizar las llaves para abrirlas. Toda llave que recojas aparecerá en el menú 'Spell select', basta con seleccionar una llave —de la misma forma que lo harías con un hechizo— y hacerla rebotar en el baúl para abrirlo.

¡AYUDA! PERGAMINOS INFORMATIVOS

Además de pergaminos de hechizos, existen pergaminos informativos (señalados con la letra 'I'). Recógelos y léelos (para ello, pulsa la palanca de mando hacia abajo y, a continuación, el botón 'Azul'), en ellos encontrarás consejos y trucos para jugar mejor.

SELECCIÓN DEL NIVEL

Una vez hayas completado un nivel, puedes pasar al siguiente, que aparecerá al despejarse las nubes sobre el cielo de la isla de Imagica. Usa la palanca de mando para volar entre las etapas y pulsa cualquier botón —'rojo', 'azul' o 'amarillo'— para aterrizar. Entre uno y otro nivel, si quieres, puedes volver a uno que ya hayas terminado a fin de recoger más energía mágica o ingredientes para los hechizos. Es posible regresar a niveles antiguos siempre que estés en la pantalla de intermedio.

Si no te apetece tener que completar todo el nivel otra vez, escoge la opción 'Leave level' (Salir del nivel) que encontrarás en la pantalla de opciones mágicas (pulsa 'start' para verla), y, de este modo, volverás a la pantalla de selección del nivel (pero, ten en cuenta que sólo puedes escoger esta pantalla en los niveles que ya hayas completado).

LOS MALOS

Los perversos agentes del malvado Wainwright se han apoderado de la isla. Algunos de los más peligrosos son los ladrones (te robarán los ingredientes mágicos como te descuides) y los helicópteros locos (ten en cuenta, cuando te sobrevuelen, que puedes lanzar objetos también hacia arriba y no exclusivamente hacia los laterales). Si atontas a uno de los guerreros de Wainwright, puedes recogerlo y utilizarlo como arma arrojadiza, pero no te lo quedes durante demasiado tiempo.

FICHA ARTÍSTICA Y TÉCNICA

Programador	Erwin Kloibhofer
Artes gráficas	Henk Nieborg
Productor	Greg Duddle
Compositor musical	Matthias Steinwachs
Música y efectos sonoros	Dave Lowe
Controlador musical	Martin Walker
Coordinador de sonido	Phil Morris
Relaciones públicas	Mark Blewitt
Diseño del paquete y manual	Hesketh
Texto del paquete y manual	Mark Day
Traducción del manual	Alpha CRC Ltd, Cambridge
Pruebas	Paul Charsley, Lol Scragg, Jeff Culshaw, Paul Eason

GARANTÍA

Psygnosis se reserva el derecho de introducir modificaciones en este producto, siempre dentro de lo razonable, en cualquier momento y sin previo aviso. Si apareciera un defecto cualquiera de fabricación dentro del plazo de 90 días desde la fecha de compra, sirvase devolver el producto al establecimiento de venta. Esta garantía no cubre los desperfectos incurridos después de la compra. Esta garantía no interfiere con los derechos del consumidor.

AMIGA CD³²



© 1994 PSYGNOSIS LTD